

**SISTEM INFORMASI MANAJEMEN RUMAH MAKAN KEPO
(KEDAI POJOK) BERBASIS WEB**



**Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Studi Strata I pada
Program Studi Informatika Fakultas Komunikasi dan Informatika**

Oleh :

AGATHA FEBIANANDA PURNOMO

L200170127

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2021

HALAMAN PESETUJUAN

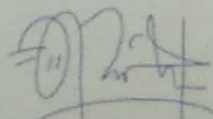
**SISTEM INFORMASI MANAJEMEN RUMAH MAKAN KEPO
(KEDAI POJOK) BERBASIS WEB**

PUBLIKASI ILMIAH

oleh:

AGATHA FEBIANANDA PURNOMO
L200170127

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji oleh:
Dosen Pembimbing



Azizah Fatmawati, S.T., M.Cs.
NIK. 1198

HALAMAN PENGESAHAN

SISTEM INFORMASI MANAJEMEN RUMAH MAKAN KEPO (KEDAI POJOK) BERBASIS WEB

OLEH

AGATHA FEBIANANDA PURNOMO

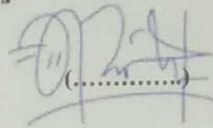
L200170127

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Fakultas Komunikasi dan Informatika
Universitas Muhammadiyah Surakarta
Pada hari Sabtu, 26 Juni 2021
Dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Dewan Penguji:

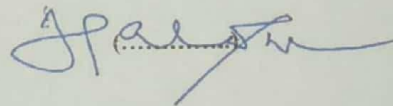
1. Azizah Fatmawati, S.T., M.Cs.

(Ketua Dewan Penguji)



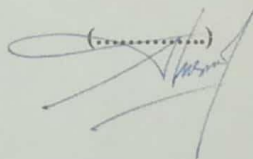
2. Fatah Yasin, S.T., M.T.

(Anggota I Dewan Penguji)



3. Dr.Eng. Yusuf Sulisty Nugroho •

(Anggota II Dewan Penguji)



Dekan
Fakultas Komunikasi dan Informatika



Nurdiyana, S.T., M.Sc., Ph.D.
NIK. 881

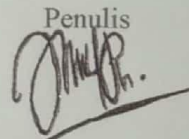
PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam naskah publikasi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila kelak terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya di atas, maka akan saya pertanggungjawabkan sepenuhnya.

Surakarta, 1 Juni 2021

Penulis



AGATHA FEBIANANDA PURNOMO

D400170027



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
FAKULTAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA**

Jl. A Yani Tromol Pos 1 Pabelan Kartasura Telp. (0271)717417, 719483 Fax (0271) 714448
Surakarta 57102 Indonesia. Web: <http://informatika.ums.ac.id>. Email: informatika@ums.ac.id

SURAT KETERANGAN LULUS PLAGIASI

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Biro Skripsi Program Studi Informatika menerangkan bahwa :

Nama : Agatha Febiananda Purnomo
NIM : L200170127
Judul : **Sistem Informasi Manajemen Rumah Makan KEPO (Kedai Pojok)
Berbasis Web**
Program Studi : Informatika
Status : Lulus

Adalah benar-benar sudah lulus pengecekan plagiasi dari Naskah Publikasi Skripsi, dengan menggunakan aplikasi Turnitin.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Surakarta, 8 Juli 2021

Biro Skripsi Informatika

Ihsan Cahyo Utomo, S.Kom., M.Kom.

Feedback Studio - Google Chrome
ev.turnitin.com/app/carta/en_us/?lang=en_us&o=1617469863&s=1&u=1057550080

feedback studio | SISTEM INFORMASI MANAJEMEN RUMAH MAKAN KEPO (KEDAI POJOK) BERBASIS WEB

Match Overview

19%

1 eprints.ums.ac.id Internet Source 5% >

2 Submitted to University... Student Paper 2% >

3 rio.upo.es Internet Source 1% >

4 lppm.akmi-baturaja.ac.id Internet Source 1% >

5 Submitted to University... Student Paper 1% >

6 Submitted to Study Gro... Student Paper 1% >

7 id.m.wikipedia.org Internet Source 1% >

19

SISTEM INFORMASI MANAJEMEN RUMAH MAKAN KEPO (KEDAI POJOK) BERBASIS WEB

Abstrak

Industri jasa makanan memiliki peran penting dalam kehidupan. Salah satu bisnis yang bergerak di jasa makanan adalah rumah makan KEPO. Manajemen pengolahan data pada rumah makan KEPO masih dilakukan secara manual seperti pada penulisan laporan keuangan dan sistem pemesanan makanan sehingga masih terdapat permasalahan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah sistem informasi pada rumah makan KEPO. Bahasa pemrograman PHP dan Javascript digunakan dalam pengembangan dengan menggunakan Framework Codeigniter 3. Sistem ini menggunakan metode pengembangan *System Development Life Cycle (SDLC)* yaitu model *waterfall* yang memiliki 5 tahapan diantaranya *analysis, design, development, testing* dan *implementation*. Sebuah sistem informasi pada rumah makan KEPO merupakan hasil dari penelitian ini yang telah diuji menggunakan pengujian blackbox dengan hasil semua fitur berjalan sesuai yang diharapkan.

Kata kunci : Manajemen, Rumah Makan, Sistem Informasi

Page: 1 of 16 Word Count: 2691 Text-Only Report High Resolution On

SISTEM INFORMASI MANAJEMEN RUMAH MAKAN KEPO (KEDAI POJOK) BERBASIS WEB

Abstrak

Industri jasa makanan memiliki peran penting dalam kehidupan. Salah satu bisnis yang bergerak di jasa makanan adalah rumah makan KEPO. Manajemen pengolahan data pada rumah makan KEPO masih dilakukan secara manual seperti pada penulisan laporan keuangan dan sistem pemesanan makanan sehingga masih terdapat permasalahan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah sistem informasi pada rumah makan KEPO. Bahasa pemrograman PHP dan *Javascript* digunakan dalam pengembangan dengan menggunakan *Framework Codeigniter 3*. Sistem ini menggunakan metode pengembangan *System Development Life Cycle (SDLC)* yaitu model *waterfall* yang memiliki 5 tahapan diantaranya *analysis, design, development, testing* dan *implementation*. Sebuah sistem informasi pada rumah makan KEPO merupakan hasil dari penelitian ini yang telah diuji menggunakan pengujian blackbox dengan hasil semua fitur berjalan sesuai yang diharapkan.

Kata kunci : Manajemen, Rumah Makan, Sistem Informasi

Abstract

The food service industry has an important role in life. One of the businesses engaged in food service is the KEPO restaurant. Management of data processing at KEPO restaurants is still done manually such as in writing financial reports and food ordering systems so that there are still problems. This study aims to develop an information system at the KEPO restaurant. PHP and Javascript programming languages are used in development using the CodeIgniter 3 Framework. This system uses the System Development Life Cycle (SDLC) development method, namely the waterfall model which has 5 stages including analysis, design, development, testing and implementation. An information system at the KEPO restaurant is the result of this study which has been tested using blackbox testing with the results that all features run as expected.

Keyword : Information System, Management, Restaurant

1. PENDAHULUAN

Seiring dengan perkembangan zaman banyak orang mulai memanfaatkan lahan mereka agar menjadi produktif dengan membangun sebuah usaha, diantaranya yang bergerak pada industri jasa makanan (Wijaya & Rakhmawati, 2019). Industri jasa makanan memiliki peran penting dalam kehidupan. Banyak masyarakat yang tidak mempunyai waktu luang untuk menyiapkan makanan sendiri sehingga menyebabkan mereka harus menggunakan layanan penyedia makanan atau yang biasa dikenal sebagai rumah makan. Disisi lain industri makanan juga memiliki peranan penting dalam pertumbuhan perekonomian, sebab bisnis rumah makan menjadi salah satu penyumbang terbesar penyedia lapangan pekerjaan non-pemerintah terutama di kalangan remaja (Huber et al., 2010). Rumah makan sendiri merupakan tempat favorit yang dikunjungi masyarakat meskipun terkadang makan bukanlah tujuan utamanya, akan tetapi banyak pelanggan terkadang merasa kurang puas dengan tingkat pelayanan yang dilakukan oleh pihak rumah makan seperti proses pencatatan pesanan yang lama dikarenakan masih dikerjakan secara manual (Bhargave et al., 2013).

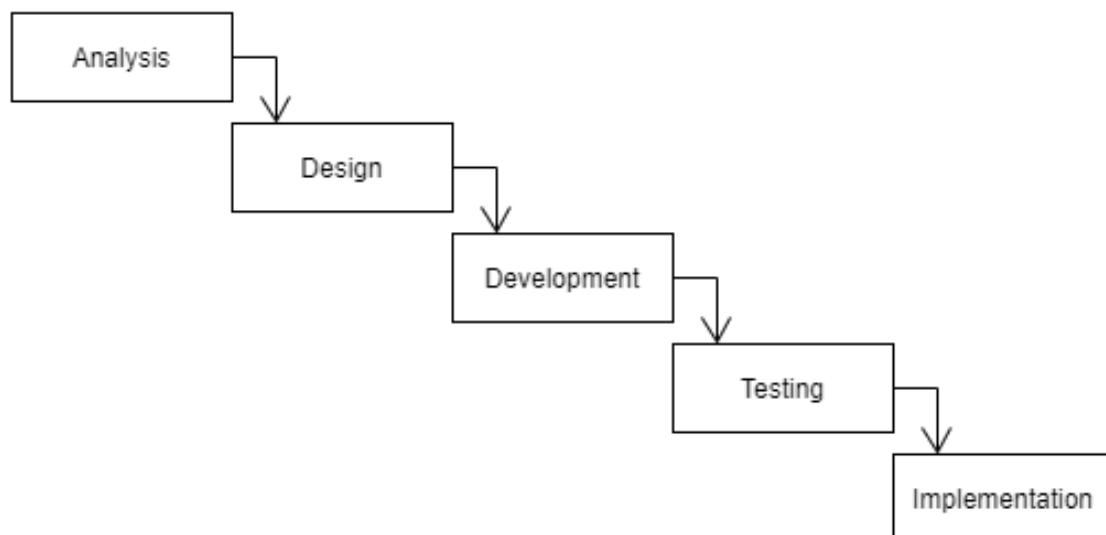
Seperti halnya yang terjadi pada rumah makan Kedai Pojok atau yang biasa disebut rumah makan KEPO yang terletak di kota Purwodadi, Kabupaten Grobogan. Lokasinya yang strategis berada dipusat kota membuat rumah makan KEPO banyak didatangi pelanggan. Akan tetapi rumah makan ini masih menggunakan sistem manual dalam kegiatan operasionalnya seperti pada pencatatan pesanan dan pengelolaan laporan keuangannya. Hal itu menyebabkan rumah makan KEPO mengalami berbagai kesalahan seperti dalam menulis jenis dan jumlah makanan maupun menghitung total pesanan serta terkadang ada data nota yang terlewat atau hilang sehingga menyulitkan pemilik dalam merekap laporan keuangan. Berbagai permasalahan dalam kegiatan operasional pada rumah makan berdampak pada tingkat efisiensi waktu dan biaya (Indrayana et al., 2019). Diperlukan sistem informasi yang efektif untuk mendukung dan mengelola informasi manajemen operasional yang ditujukan bagi pengguna internal yaitu pemilik atau karyawan pada rumah makan (Asamoah, 2018).

Sistem informasi sendiri merupakan suatu sistem yang berada dilingkup organisasi berfungsi sebagai manajemen kegiatan organisasi dan sebagai penyedia informasi yang dibutuhkan pihak luar untuk mendukung keputusan (Fitri & Fatmawati, 2019). Seorang *user* akan mendapatkan kesulitan jika mengambil keputusan hanya mengandalkan data yang belum diproses. Mereka memerlukan suatu perangkat yang berfungsi mengolah data menjadi sebuah

informasi yang nantinya digunakan sebagai penentu pengambilan keputusan (Utami, 2010). Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sistem informasi rumah makan KEPO yang nantinya diharapkan mampu meningkatkan kinerja pemilik rumah makan sehingga pekerjaan yang dilakukan akan lebih cepat dalam pengolahan informasi pada rumah makan setelah diterapkannya sistem informasi ini (Kurniawan et al., 2019).

Penelitian ini bereferensi pada apa yang sudah yang sudah diteliti dan dilakukan oleh Novela & Yefta (2010) membahas tentang sulitnya mengontrol persediaan stok bahan mentah jika dilakukan secara manual sehingga dikembangkan sistem informasi untuk mengatasi permasalahan tersebut menggunakan bahasa pemrograman C#. Sedangkan Rahman & Sarwoko (2012) juga melakukan penelitian sejenis yang membahas tentang tidak efisiennya mengelola nota pembayaran menggunakan *paper-based* karena dapat meningkatkan peluang pegawai melakukan kecurangan. Untuk mengatasi permasalahan tersebut dilakukan pengembangan sistem informasi dengan *visual basic.NET* sebagai bahasa pemrogramannya. Dengan dua penelitian terdahulu tersebut, penelitian yang sekarang memiliki perbedaan yang terletak pada fitur dan bahasa pemrogramannya. Penelitian yang sekarang menambahkan kategori menu dan fitur cetak nota pada bagian transaksi dan menggunakan PHP dan *Framework Codeigniter* sebagai bahasa pemrograman.

2. METODE



Gambar 1. Tahapan model *waterfall* (Balaji, 2012)

Peneliti menggunakan metode *System Development Life Cycle (SDLC)* dengan memilih model *waterfall*. Model ini sering digunakan karena dianggap lengkap dan mudah diimplementasikan pada sistem yang akan dirancang (Widiati, Setyawan & Hadi, 2019). *Waterfall* merupakan model pengembangan sekuensial paling terkenal dan tertua dengan urutan tahapan dimana keluaran dari setiap tahapan menjadi masukan untuk tahapan berikutnya (Balaji, 2012). Tahapan yang ada didalam model *waterfall* meliputi *analysis, design, development, testing, dan implementation*. Adapun tahapan *waterfall* tersebut ditampilkan pada Gambar 1.

2.1 Analysis

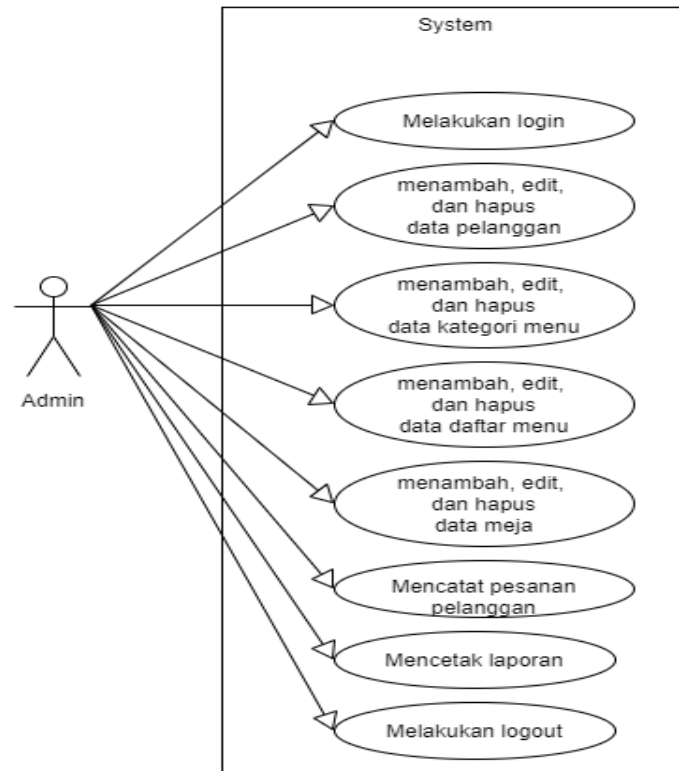
Pada tahapan analisis kebutuhan, diharuskan melaksanakan pengamatan dan identifikasi masalah apa saja yang terjadi pada objek penelitian dan apa saja yang diperlukan untuk mengembangkan sistem informasi (Widiastuti & Fatmawati, 2019). Oleh karena itu peneliti melakukan wawancara dan observasi secara langsung ke lokasi rumah makan sehingga mendapatkan data-data yang diperlukan. Terdapat 2 hal dalam analisis kebutuhan yaitu kebutuhan fungsional dan non-fungsional. Kebutuhan fungsional dalam sistem ini adalah admin dapat melakukan aksi *login*, melakukan aksi menambah, edit, hapus pada data pelanggan, daftar menu, dan data meja, melakukan aksi membuat pesanan dan melakukan aksi cetak laporan. Sedangkan untuk kebutuhan *non-fungsionalnya* meliputi hal-hal yang dibutuhkan pada saat pengoperasian sistem seperti PC dengan sistem operasi windows 10, web browser *Mozilla firefox* atau *chrome*, dan web server XAMPP.

2.2 Design

Setelah menyelesaikan tahap analisis kemudian masuk pada tahap selanjutnya yaitu tahap desain. Desain dapat mermbantu untuk memberi gambaran awal dalam proses pembuatan sistem. Dalam tahap ini dilakukan perancangan *use case diagram*, perancangan *activity diagram* dan juga perancangan *database*.

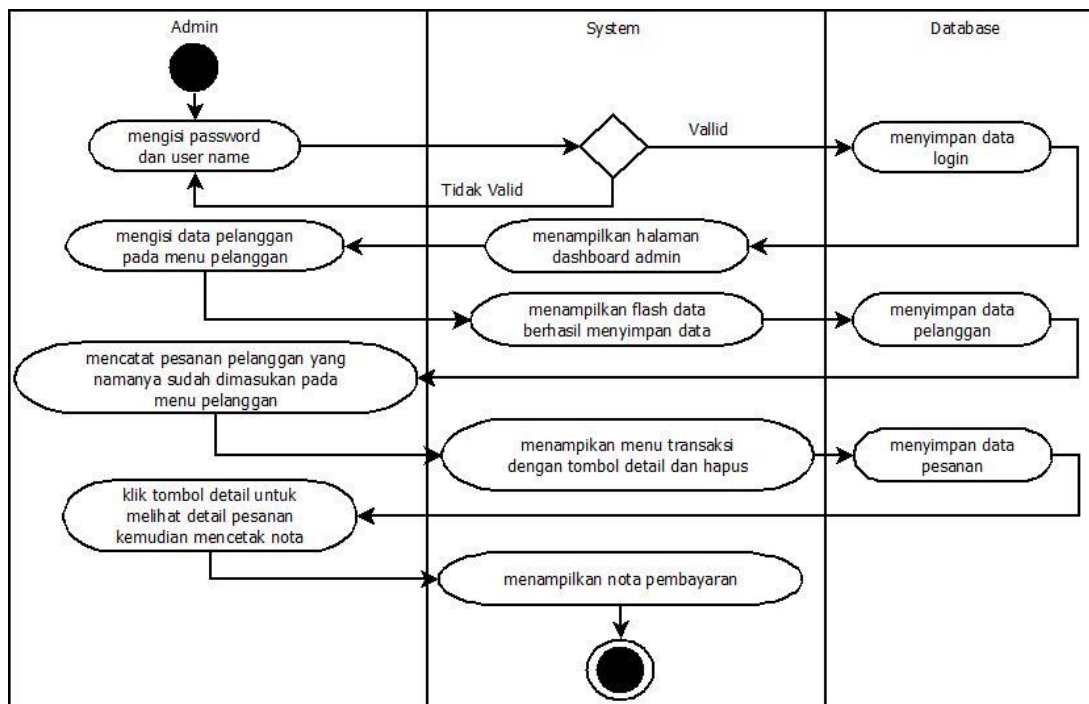
2.2.1 Use Case Diagram

Pada tahap ini terdapat satu aktor yaitu *admin* yang memiliki hak atas semua akses kegiatan yang dilakukan terhadap sistem. Kegiatan tersebut seperti melakukan *login*, melakukan aksi tambah, edit, hapus pada menu pelanggan, melakukan aksi tambah, edit, hapus pada menu daftar menu dan kategori menu, melakukan aksi tambah, edit, hapus pada menu meja, melakukan aksi membuat pesanan, melakukan aksi cetak nota, melakukan aksi cetak laporan keuangan, dan melakukan *logout*. *Diagram Use Case* ditunjukkan pada Gambar 2.



Gambar 2. Use Case Diagram

2.2.2 Activity Diagram

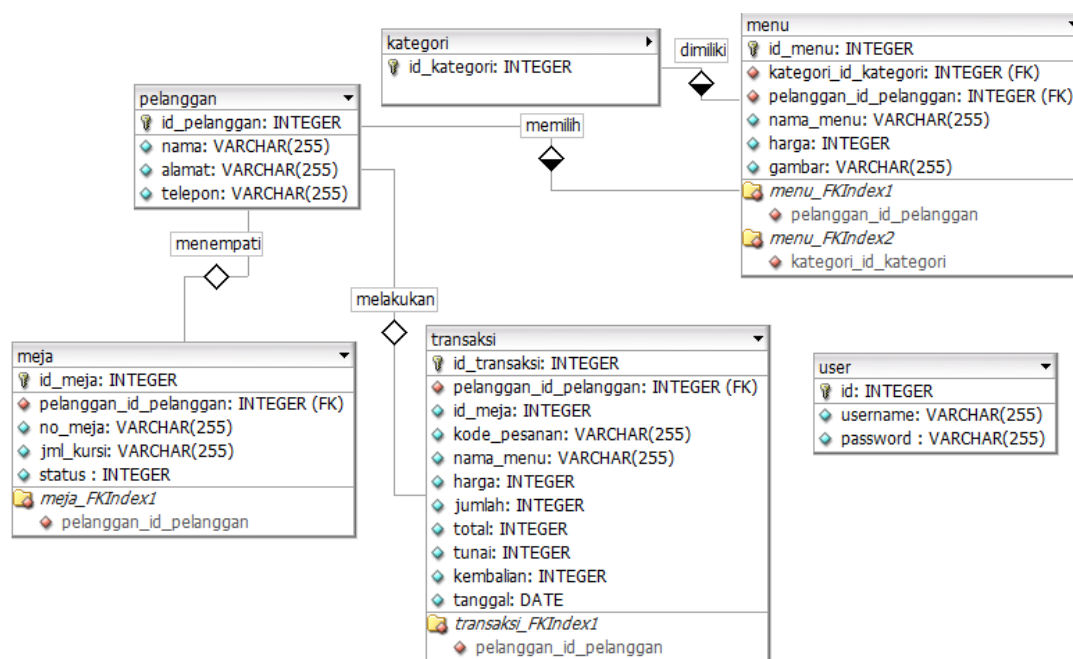


Gambar 3. Activity Diagram

Pada *activity diagram* dapat mengetahui *flowchart* sistem yang dapat dilakukan admin sesuai yang dijelaskan pada *use case diagram*. Adapun alur tersebut mulai dari melakukan *login* dengan mengisi *username* dan *password* serta melakukan manajemen pesanan pelanggan dengan mengisi tanggal, nama pelanggan, nomor meja, dan pesanan yang dipilih pada form buat pesanan hingga pada saat pesanan selesai admin dapat mencetak nota.

2.2.3 Perancangan Database

Pada perancangan *database* untuk rumah makan KEPO terdapat 1 *database* dengan 6 tabel. 6 tabel tersebut adalah tabel *user* berfungsi menampung data *username* dan *password* admin, tabel *menu* menyimpan data yang ada pada menu, tabel *kategori* untuk menyimpan data kategori untuk tabel menu, tabel *meja* menampung data meja, tabel *transaksi* menampung data transaksi, serta tabel *pelanggan* untuk menyimpan data pelanggan. Adapun rincian dari tiap tabel ditampilkan Gambar 4.



Gambar 4. Perancangan Database

2.3 Development

Setelah desain selesai, tahapan setelahnya ialah *development* atau biasa disebut pengembangan. Pada tahap pengembangan menggunakan beberapa *software* untuk mengembangkan sistem. *Software* tersebut diantaranya menggunakan *Visual studio code* untuk menuliskan kode program, menggunakan *MySQL* untuk mengelola dan menyimpan *database*, serta menggunakan *software*

XAMPP agar program dapat dijalankan pada mesin penelusuran seperti Google chrome dan *Mozilla firefox*.

2.4 Testing

Tahapan berikutnya adalah *testing* atau biasa disebut tahap pengujian, dimana sistem yang telah selesai dikembangkan diuji untuk mengetahui apakah kelengkapan sistem sudah terpenuhi dan sistem berjalan sesuai yang diharapkan. Pengujian dilakukan dengan *Blackbox Testing* yaitu cara pengujian berfokus pada spesifikasi fungsional dan mengabaikan struktur kontrol. Kelebihan dari teknik pengujian ini adalah penguji tidak harus menguasai suatu bahasa pemrograman karena tahapan ini dilakukan berdasarkan tampilan antarmuka sistem yang berasal dari sudut pandang pengguna (Jaya, 2018).

2.5 Implementation

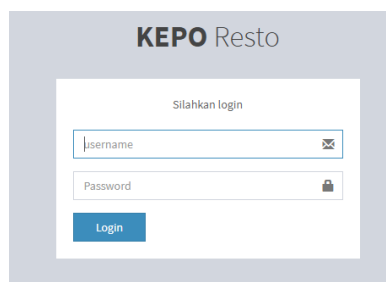
Setelah sistem lolos pengujian, tahapan terakhir adalah implementasi yaitu diterapkannya sistem yang dikembangkan ke dalam PC rumah makan KEPO. Sistem dijalankan menggunakan *localhost* dengan alasan meminimalisir tambahan biaya. Setelah sistem diimplementasikan tetap dilakukan pemeliharaan untuk mengantisipasi kerusakan yang tidak diinginkan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah dilakukan penelitian dihasilkan sebuah sistem informasi pada rumah makan KEPO. Sistem informasi ini dapat difungsikan sebagai manajemen pengoperasian berbagai kegiatan seperti melihat meja yang tersedia, melakukan transaksi pemesanan, dan cetak laporan berdasarkan *filter* tanggal. Berikut pembahasan dari penelitian ini.

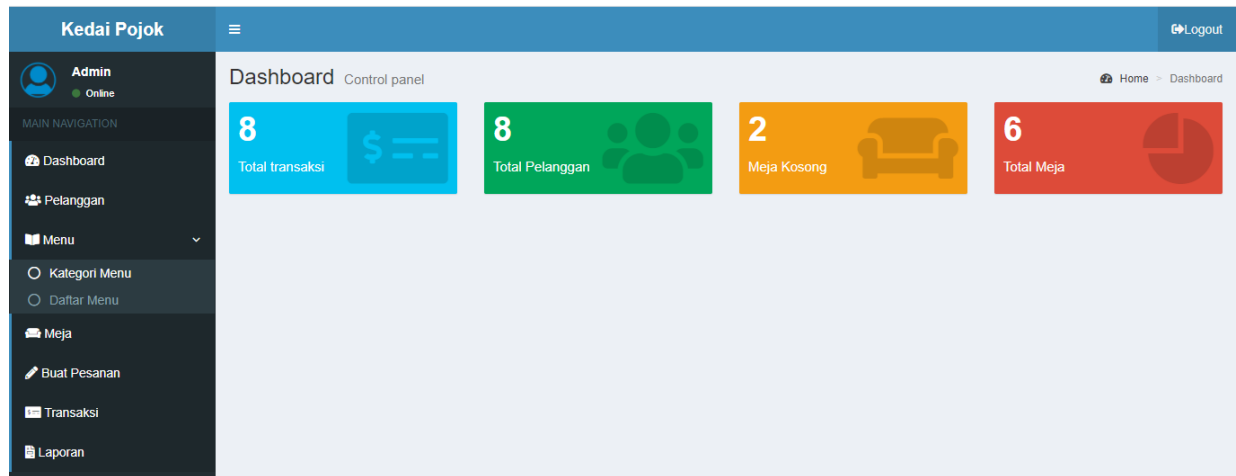
3.1 Hasil

Halaman *login* merupakan tampilan awal pada sistem ini. Terdapat kolom berguna mengisi data pelanggan nama dan kode *password* yang benar untuk verifikasi yang hanya dapat diakses oleh *admin* selaku pengelola kegiatan manajemen pada rumah makan KEPO. Pada gambar 5 dibawah ini merupakan tampilan halaman *login*.



Gambar 5. *Login*

Setelah sukses, *user* dipandu menuju halaman *dashboard*. Halaman ini berisikan 4 informasi mengenai total transaksi, pelanggan, jumlah meja kosong, serta jumlah meja keseluruhan. Gambar 6 merupakan halaman *dashboard*.



Gambar 6. *Dashboard*

Gambar 7 merupakan tampilan halaman pelanggan. Data-data pelanggan berupa nama, nomor telepon dan alamat. Data tersebut akan ditampilkan pada menu *dropdown* yang akan dipilih saat akan melakukan pemesanan pada menu buat pesanan. Untuk mengisi data pelanggan baru admin dapat menekan tombol tambah data.

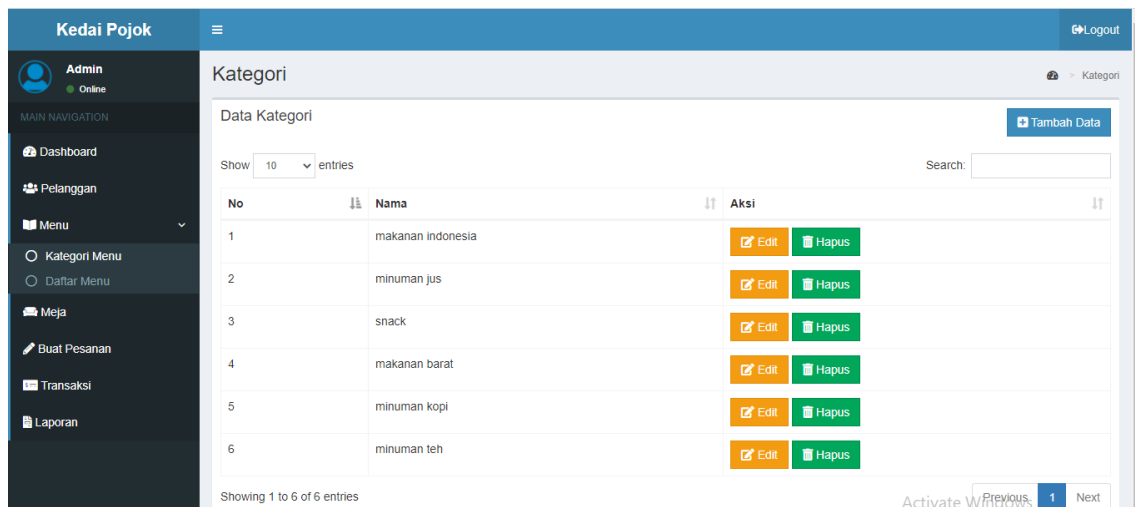
The 'Pelanggan' page displays a table of customer data. The table has the following structure:

No	Nama	Nomor Telepon	Alamat	Aksi
1	agatha	083892487111	sukorjo	Edit Hapus
2	afiza	083897265466	toroh	Edit Hapus
3	sabila	08122526287	purwodadi	Edit Hapus
4	cindy	083886247391	tawangharjo	Edit Hapus
5	intan	081227289222	tawangharjo	Edit Hapus
6	agus	085667289225	sukorejo	Edit Hapus

Additional features on the page include a 'Tambah Data' button in the top right, a search bar, and a 'Show 10 entries' dropdown.

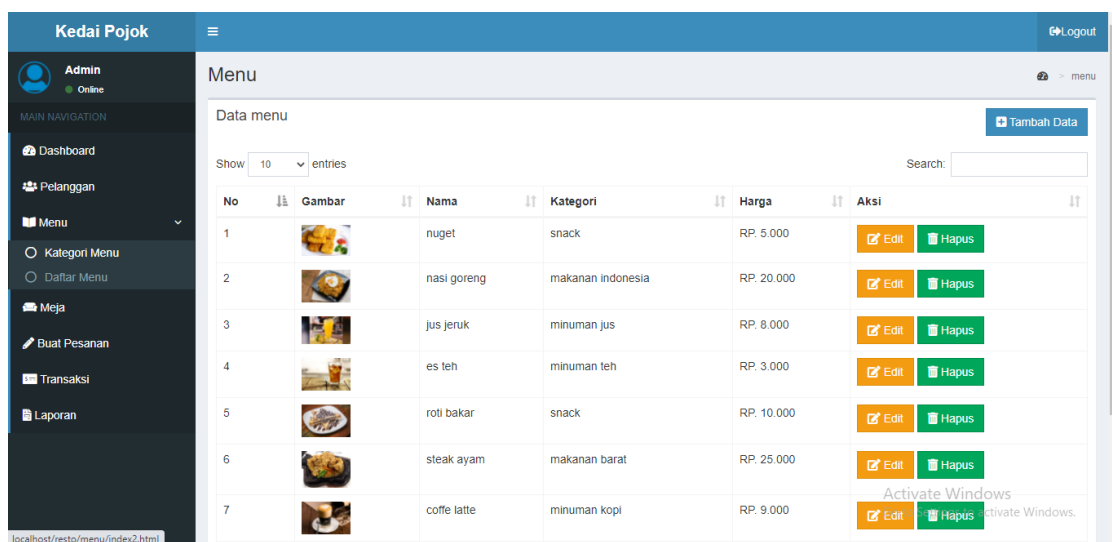
Gambar 7. Halaman Pelanggan

Pada Gambar 8 adalah tampilan kategori menu. Berisikan nama kategori makanan atau minuman pada kategori menu. Penamaan kategori berfungsi memberi keterangan pada tiap data daftar menu serta untuk mempermudah pencarian menu dengan kategori tertentu.



Gambar 8. Kategori menu

Gambar 9 merupakan tampilan dari daftar menu. Halaman ini berisi gambar menu, nama menu, kategori yang berasal dari menu kategori, dan harga menu tersebut. Admin dapat menambahkan data menu baru dengan menekan tombol tambah data.



Gambar 9. Daftar menu

Pada menu meja terdapat nomor meja yang akan ditampilkan pada menu *dropdown* jika status kosong agar dapat dipilih pada saat melakukan pemesanan. Terdapat jumlah kursi untuk mengetahui ada berapa kursi dalam meja tersebut. Serta status yang mempunyai 2 pilihan yaitu kosong jika meja tidak ada yg menempati dan penuh jika meja telah digunakan. Berikut tampilan halaman meja pada Gambar 10.

No Meja	Jumlah Kursi	Status	Aksi
1	4	Penuh	Edit Hapus
2	6	Kosong	Edit Hapus
3	6	Penuh	Edit Hapus
4	2	Kosong	Edit Hapus
5	8	Penuh	Edit Hapus
6	4	Penuh	Edit Hapus

Gambar 10. Halaman meja

Halaman ini berfungsi untuk mencatat pesanan pelanggan. Terdapat nomor pesanan yang secara otomatis muncul sesuai tanggal, kemudian terdapat inputan tanggal, pelanggan, meja dan tombol tambah untuk menambahkan data menu yang akan dipilih. Setelah input menu yang dipilih, total yang harus dibayar akan otomatis muncul dan admin dapat memasukkan total uang dari pelanggan dan otomatis total kembalian akan muncul sehingga dapat klik tombol pesan untuk menyimpan data dalam transaksi. Setelah pesanan berhasil disimpan maka otomatis status meja terpilih akan berubah menjadi penuh sehingga tidak dapat dipilih sampai meja tersebut selesai digunakan yang ditandai dengan dicetaknya nota pada pesanan tersebut. Setelah admin mencetak nota maka meja terpilih statusnya akan berubah menjadi kosong kembali dan dapat digunakan oleh pelanggan berikutnya. Adapun Gambar 11 merupakan tampilan halaman buat pesanan.

No	Menu	Harga	Jumlah	Total	Aksi
<div> Total: 0 Tunai: 0 Kembali: 0 Pesanan </div>					

Gambar 11. Buat pesanan

Pada menu transaksi menampilkan semua transaksi pelanggan yang telah dilakukan pada menu buat pesanan. Halaman ini berisikan nomor pesanan, tanggal, nama pelanggan, nomor meja serta aksi *detail* untuk mengetahui lebih rinci pesanan dari transaksi tersebut dan tombol hapus untuk menghapus transaksi tersebut. Halaman transaksi ditunjukkan pada Gambar 12.

No	No.Pesanan	Tanggal	Pelanggan	No Meja	Total	Aksi
1	KP2103130016	2021-03-14	afiza	2	Rp. 33.000	Detail Hapus
2	KP2104040001	2021-04-04	agatha	5	Rp. 20.000	Detail Hapus
3	KP2104040002	2021-04-04	intan	4	Rp. 3.000	Detail Hapus
4	KP2104060001	2021-04-06	cindy	6	Rp. 15.000	Detail Hapus
5	KP2104210001	2021-04-21	agus	1	Rp. 37.000	Detail Hapus
6	KP2104210002	2021-04-21	asep	1	Rp. 25.000	Detail Hapus

Gambar 12. Transaksi

Tombol *detail* yang terdapat dalam transaksi didalamnya berisikan informasi pesanan seperti nama menu, jumlah item yang dipesan, sub-total dari menu. Ada juga tombol untuk kembali ke *tab* sebelumnya dan tombol cetak nota yang dapat dicetak ketika pesanan telah selesai. Gambar 13 merupakan tampilan halaman detail.

No	Nama Menu	Jumlah Pesanan	Harga	Sub-Total
1	nugget	2	RP. 5.000	Rp. 10.000
2	jus jeruk	1	RP. 8.000	Rp. 8.000
3	es teh	1	RP. 3.000	Rp. 3.000
4	nasi goreng	2	RP. 20.000	Rp. 40.000
Total				Rp. 61.000

Gambar 13. Detail

Halaman *detail* terdapat tombol untuk mencetak nota yang akan diberikan kepada pelanggan sebagai bukti pembayaran. Setelah nota dicetak menandakan bahwa pesanan telah selesai dan

meja terpilih pada transaksi tersebut otomatis statusnya berubah menjadi kosong kembali. Print out dari nota tersebut akan diberikan kepada pembeli seperti yang ditunjukkan pada Gambar 14.

The screenshot shows a receipt printout for 'Rumah Makan KEPO(Kedai Pojok)' located at 'Gg. Purbakala, Palembang, Kalangan, Kec. Purwodadi, Kab. Grobogan, Jawa Tengah'. The receipt includes the following details:

- Tanggal: 2021-05-01
- Nomor: KP2105010001
- Nama: agatha
- Meja: 1

No	Nama Menu	Jumlah Pesanan	Harga	Sub-Total
1	nuget	2	RP. 5.000	Rp. 10.000
2	jus jeruk	1	RP. 8.000	Rp. 8.000
3	es teh	1	RP. 3.000	Rp. 3.000
4	nasi goreng	2	RP. 20.000	Rp. 40.000
Total				Rp. 61.000
Tunai				Rp. 100.000
Kembali				Rp. 39.000

On the right side, there is a print settings sidebar with the following options:

- Print: 1 sheet of paper
- Destination: Microsoft Print to PDF
- Pages: All
- Layout: Landscape
- Color: Color
- More settings: (dropdown arrow)

Gambar 14. Nota

Laporan berisikan *input* untuk memasukkan periode tanggal yang ingin ditampilkan dalam laporan. Setelah memasukkan tanggal pada kolom dari tanggal-sampai tanggal kemudian menekan tombol tampilkan data maka akan muncul data laporan. berfungsi untuk audit jumlah penjualan seperti pada Gambar 15.

The screenshot shows the 'Laporan' (Report) page in the 'Kedai Pojok' application. The page includes a sidebar with navigation options: Admin (Online), Dashboard, Pelanggan, Menu, Meja, Buat Pesanan, Transaksi, and Laporan. The main content area is titled 'Laporan' and contains a 'Filter Data Laporan' section with the following fields:

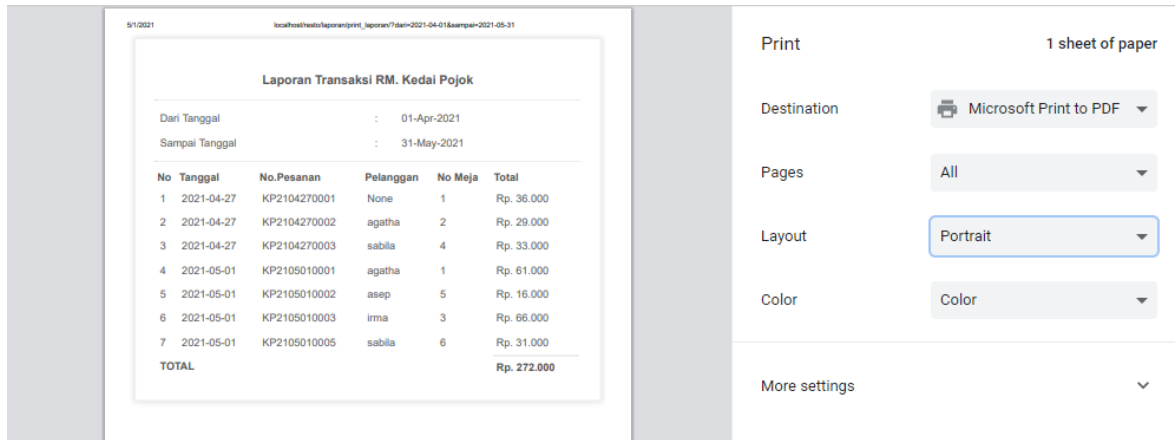
- Dari Tanggal: 01/04/2021
- Sampai Tanggal: 31/05/2021
- Tampilkan Data: (button)
- Print: (button)

Below the filter section, there is a table displaying transaction data:

No	Tanggal	No.Pesanan	Pelanggan	No Meja	Total
1	2021-04-27	KP2104270001	None	1	Rp. 36.000
2	2021-04-27	KP2104270002	agatha	2	Rp. 29.000
3	2021-04-27	KP2104270003	sabila	4	Rp. 33.000

Gambar 15. Laporan

Halaman ini merupakan lanjutan dari halaman laporan. Jika sudah muncul data laporan pada halaman laporan admin dapat menekan tombol *print* untuk mencetak data laporan tersebut berupa *hardfile* atau pdf. Berikut merupakan tampilan *print* laporan pada Gambar 16.



Gambar 16. *Print* Laporan

3.13 Pengujian

Pengujian *Black Box* digunakan dalam penelitian ini untuk mengetahui apakah sistem telah berjalan dengan baik atau tidak. Pengujian dilakukan pada tiap fitur dengan dihadapkan kondisi tertentu untuk mendapatkan hasil yang diinginkan. Hasil dari pengujian tersebut ditunjukkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil pengujian *Black Box*

No.	Pengujian	Kondisi	Harapan	Hasil
1	Login	1. Username dan password benar	1. Sistem masuk ke halaman <i>dashboard</i>	Valid
		2. Username dan password salah	2. Sistem kembali ke halaman <i>login</i>	
2	Menu <i>dashboard</i>	Menampilkan halaman <i>dashboard</i>	Sistem berhasil menampilkan halaman <i>dashboard</i>	Valid
3	Menu pelanggan	Menampilkan halaman pelanggan dan melakukan aksi tambah, edit, dan hapus data pelanggan	Sistem berhasil menampilkan halaman pelanggan dan melakukan aksi tambah, edit, dan hapus data pelanggan	Valid
4	Menu kategori menu	Menampilkan halaman kategori menu dan melakukan aksi tambah, edit, dan hapus data kategori menu	Sistem berhasil menampilkan halaman kategori menu dan melakukan aksi tambah, edit, dan hapus data kategori menu	Valid
5	Menu daftar menu	Menampilkan halaman daftar menu dan melakukan aksi tambah, edit, dan hapus data daftar menu	Sistem berhasil menampilkan halaman daftar menu dan melakukan aksi tambah, edit, dan hapus data daftar menu	Valid
6	Menu Meja	Menampilkan halaman meja dan melakukan aksi tambah, edit, dan hapus data meja	Sistem berhasil menampilkan halaman meja dan melakukan aksi tambah, edit, dan hapus data meja	Valid

Lanjutan Tabel 1. Hasil pengujian *Black Box*

No	Pengujian	Kondisi	Harapan	Hasil
7	Menu Transaksi	1. Menampilkan halaman transaksi dan melakukan aksi tambah dan hapus data transaksi	1. Sistem berhasil menampilkan halaman transaksi dan melakukan aksi tambah dan hapus data transaksi	Valid
		2. Menekan tombol <i>detail</i>	2. Sistem berhasil menampilkan halaman <i>detail</i> pesanan	
		3. Menekan tombol cetak nota	3. Sistem berhasil mencetak nota	
8	Menu Laporan	1. Menampilkan halaman laporan dengan memasukkan <i>filter</i> tanggal laporan	1. Sistem berhasil menampilkan halaman laporan sesuai dengan tanggal yang telah dimasukkan	Valid
		2. Menekan tombol <i>print</i>	2. sistem berhasil mencetak data laporan sesuai tanggal	
9	Logout	Keluar dari sistem	Sistem berhasil keluar dan kembali ke halaman <i>login</i>	Valid

Disimpulkan bahwa dari pengujian pada tiap fitur menunjukkan hasil *valid*. Hal tersebut menunjukkan bahwa sistem informasi ini memiliki fitur-fitur yang telah bekerja sesuai dengan yang diharapkan. Dengan *output* tersebut sistem sudah layak untuk diimplementasikan pada rumah makan KEPO .

4. PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Dapat ditarik kesimpulan bahwa penelitian ini telah menghasilkan sebuah sistem informasi manajemen pada rumah makan KEPO berbasis web yang dapat mengatasi masalah terkait komputerisasi kegiatan yang ada di rumah makan KEPO. Sistem informasi ini dioperasikan oleh satu user yaitu admin atau kasir dengan tugas utama melakukan serangkaian kegiatan manajemen pemesanan ke dalam sistem dan melakukan kegiatan lainnya seperti melihat meja yang tersedia maupun mencetak laporan berdasarkan *filter* tanggal. Uji *Black Box* telah dilakukan dengan hasil semua fitur dapat bekerja dengan sempurna sesuai yang diharapkan.

4.2 Saran

Pada sistem informasi manajemen rumah makan KEPO masih terdapat beberapa kekurangan. Diharapkan pada penelitian dikemudian hari mampu menyempurnakan sistem dengan lebih baik lagi. Penyempurnaan tersebut dapat dilakukan dengan penambahan fitur yang belum disediakan seperti menambahkan informasi makanan paling banyak dipesan dan dapat mendesain antarmuka lebih menarik.

DAFTAR PUSTAKA

- Asamoah, G. (2018). Developing an Accounting Information System for a Restaurant and Understanding its Potential Impact on the Business. *Interdisciplinary Research Journal of Theology, Apologetics, Natural & Social Sciences*, 1(1&2), 359–362. <https://doi.org/10.2307/4593291>
- Balaji, S. (2012). Waterfall vs V-model vs Agile : A Comparative Study on SDLC. *International Journal of Information Technology and Business Management*, 2(1), 26–30.
- Bhargave, A., Jadhav, N., Joshi, A., Oke, P., & Lahane, S. R. (2013). Digital Ordering System for Restaurant Using Android. *International Journal of Scientific and Research Publications*, 3(4), 1–7. www.ijsrp.org
- Fitri, K. U., & Fatmawati, A. (2019). Sistem Informasi Pelanggan pada Bengkel Marno Jaya Motor. *Emitor: Jurnal Teknik Elektro*, 19(1), 29–35. <https://doi.org/10.23917/emitor.v19i1.7529>
- Huber, M. M., Hancer, M., & George, R. T. (2010). A Comparative Examination of Information Technology Usage in the Restaurant Industry. *Journal of Foodservice Business Research*, 13(3), 268–281. <https://doi.org/10.1080/15378020.2010.500262>
- Indrayana, D., Dwi, P., Wibisono, A., Studi, P., & Informasi, S. (2019). Sistem Informasi Manajemen Restoran Berbasis Web Responsive (Studi kasus : Restoran Mesra, Sukabumi). *Cakrawala-Repository IMWI*, 2(1), 66–74.
- Jaya, T. S. (2018). Pengujian Aplikasi dengan Metode Blackbox Testing Boundary Value Analysis (Studi Kasus: Kantor Digital Politeknik Negeri Lampung). *Jurnal Informatika Pengembangan IT (JPIT)*, 3(2), 45–46.
- Kurniawan, B., Zulfikar, M. F., & Valentina, T. (2019). Developing Restaurant Information System to Support Decision Making. *Journal of Physics: Conference Series*, 1402(6). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1402/6/066079>
- Novela, D., & Yefta, S. K. (2010). Sistem Restoran Pada Restoran Cinta Alam. *Jurnal Sistem Informasi*, 5(2), 157–168.
- Rahman, F. A., Suhartono, & Sarwoko, E. A. (2012). Pengembangan Sistem Informasi Manajemen Rumah Makan (Simrahman) Studi Kasus Rumah Makan memory Garden Purwokerto. *Journal of Informatics and Technology*, 1(1), 121–129.
- Utami, S. S. (2010). Pengaruh Teknologi Informasi dalam Perkembangan Bisnis. *Jurnal Akuntansi Dan Sistem Teknologi Informasi*, 8(1), 61–67.
- Widiastuti, H., & Fatmawati, A. (2019). Sistem Informasi Produksi Usaha Mikro Kecil Menengah pada Zahroh Barokah. *Jurnal Insypro*, 4(2), 1–7.
- Widiati, I., S., Setyawan, B., Hadi, W. (2019). Penerapan Metode Waterfall untuk Pengembangan Aplikasi Restoran. *Seminar Nasional Sistem Informasi dan Teknik Informatika Sensitif*, 1323-1330.

Wijaya, A. F., & Rakhmawati, M. I. (2019). Analysis and Design of Restaurant Information System using Unified Modeling Language. *Sisforma*, 6(1), 23.
<https://doi.org/10.24167/sisforma.v6i1.2210>